Руководство игрока

Ролевая система **6 атрибутов** использует кубики D6 и закупку атрибутов за очки опыта.

Автор: Павел Чистяков, версия 1.0

Атрибуты

Каждое существо в игре описано **6 атрибутами**, которые имеют значения от 1 (среднее значение для крестьянина) до 10. Если атрибут не указан считается что он равен 1. Чтобы выполнить любое действие в игре, результат которого непредсказуем, необходим бросок по атрибуту.

Бросок по атрибуту

Кидается количество кубиков равное значению атрибута. Кубик на котором выпало «5» или «6» дает **1 успех** (или **1у**). Если общее количество успехов броска больше или равно **сложности**, бросок удался. Если в броске хватило успехов чтобы побить сложность еще один раз — эффект может распространиться на дополнительную цель (если это применимо в контексте броска). Если и после этого успехов оказалось больше чем надо, за каждый из них можно:

☑ Выполнить дополнительное действие.

☑ Уменьшить потраченное на действие время.

Сражение

Бросайте если наносите вред врагам. Удачный бросок сражения против брони врага (см. *броня* ниже) наносит одно рану.

Ловкость

Бросайте если выполняете любое *физическое* действие требующее точности, быстроты или внимания (кроме боя). Один раз на сцену за каждое значение ловкости выше 2х можете можете заменить на "6" один кубик результата броска сражения.

Знания

Бросайте если пытаетесь вспомнить, понять или убеждать. За каждое значение знаний выше 2х появляется **мастерский** навык — пометьте звездочкой на листке персонажа любой имеющийся у вас навык (см. Навыки).

Здоровье

Бросайте если выполняешь любое физическое действие требующее грубой силы или выносливости. Когда существо получает количество ран равное его здоровью оно падает без сознания. На каждую единицу здоровья существо может: носить на себе 20 кг экипировки, 40кг поднять над головой, 80кг сдвинуть с места.

Броня

Зависит только от одежды или физиологии существа.

Броня	*Одежда, внешний вид или физиология*
1	Без одежды, тонкая роба, тонкий мех.
2	Кожаная броня или теплая одежда, толстый мех, толстая кожа или слой жира.
3	Кольчуга, чешуйчатые доспехи, толстая чешуя или деревянное тело.
4	Полные латы, толстый панцирь как у черепахи или каменное тело.
5	Чешуя дракона, стальное тело.
6	Эбонитовое тело.

Уровень

Жизненный опыт и сила духа. Является базовой сложностью для **любого** другого воздействия на существо, кроме как нанесение ранений. Может иметь значения от 1 до 4, что отображено в таблицах ниже.

Навыки

Навык — то что вы хорошо умеете. В любом броске, где можно применить навык **1у** считается также и «4»[1]. **Мастерские** навыки считают **1у** также и «3», а «6» дает **2у**. Количество навыков зависит только от *вида* существа и его *уровня*. Монстры могут иметь специальные навыки, которые дают им некоторые супер-возможности или уязвимости. Для удобства выбора все навыки разделены на группы.

Боевые: борьба, булава, инициатива, кинжалы, копья, луки, метание, молоты, мечи, посохи, рапиры, топоры, щиты.

Воровские: азартные игры, ловкость рук, взлом замков, скрытность.

Социальные: добывание информации, обман, ораторство, торговля, угроза, храбрость.

Профессии: астролог, алхимик, историк, каменщик, картограф, кузнец, медик, музыкант, наездник, охотник, плотник, разведчик, шахтер, ювелир, певец, танцор, моряк.

Физические: акробатика, выносливость, плавание.

Виды существ

Каждое существо в игре делится на 3 вида:

Статисты

Статисты это безликая толпа солдат или крестьян, которые встречаются везде и слабо влияют на сюжет игры. Все их атрибуты равны 1. В бою они кидают один бросок сражения за всю группу, кидая количество кубиков равное количеству атакующих, но не более 5. Крестьяне бегут прочь в начале боя, охранники или бандиты бегут, если потери составили половину. Профессиональные наемники имеют здоровье 2 и никогда не поддаются эффекту *паники*. Элитные телохранители имеют здоровье 3 и один навык.

Лидеры

Выдающиеся личности, играющие важную роль в сюжете игры, именно ими **играют игроки**. Когда лидер увеличивает свои атрибуты и начинает соответствовать минимальным значениям атрибутов нового уровня, он автоматически увеличивает свое здоровье и количество навыков. Другим способом это сделать нельзя.

Военные или знать	Сражение	Здоровье	Навыки
Герой	3	4	2
Чемпион	4	5	3
Лорд	5	6	4
Великий лорд	6	7	4

Воры или специалисты	Ловкость Здоровье	Сражение	Навыки
Эксперт	3	2	4
Специалист	4	3	5
Мастер	5	4	6
Великий мастер	6	5	7

Маги, друиды, ведьмы	Знания Навыки	Здоровье	Сферы магии
Адепт	3	2	2/1
Маг	4	3	4/2/1
Архимаг	5	4	6/4/2/1
Полубог	6	5	8/6/4/2/1

Жрецы	Знания Навыки	Здоровье	Сферы магии
Послушник	2	3	1
Священник	3	4	2/1
Епископ	4	5	3/2/1
Архиепископ	5	6	4/3/2/1

Монстры

Огромные существа, встречающиеся поодиночке или парами. Их атрибуты вычисляются по следующим правилам:

☑ *Сражение:* травоядные монстры имеют сражение 2, хищники или воители имеют сражение 3; +1 за рост 4 метров и более, +1 если демоны, +2 если драконы.

☑ *Ловкость:* 2 если можно сказать что быстрые и проворные; 3 если изворотливы как кошки; 4 если даже быстрее кошки.

☑ *Знания:* выбираются индивидуально для существа. Драконы, обычно имеют 4, разумные демоны 3, вожаки 2, остальные 1.

☑ *Здоровье:* зависит только от их размера и равно удвоенному количеству метров роста или 1/3 длинны в метрах — что больше.

☑ *Уровень:* зависит от мистичности и натуры. Животные или гуманоиды 1, демоны или вожаки 2, драконы 3 или 4.

Количество навыков зависит от конкретного типа монстра и обычно находится в пределе от 0 до 5. Некоторые навыки доступны только монстрам:

☑ *Крылья:* может летать.

☑ *Много ног:* скорость движения удваивается.

☑ *Огненное дыхание:* 2 раза за бой может добавить количество кубиков равное здоровью к броску сражения.

☑ *Страшный:* в начале боя делает бросок по здоровью против уровня, чтобы их охватила паника.

Генерация персонажа

- Выберите в таблицах один тип персонажа: герой, эксперт, адепт или послушник.
- Перепишите сражение, ловкость, знание и здоровье из таблицы на листок персонажа. Выберите указанное в таблице число навыков.
- Добавьте одно не магическое оружие.
- Герой добавляет еще 2 не магических оружия.
- Герой, эксперт и послушник добавляет кожаную броню.
- Послушник добавляет алхимическое изделие и способность молится богу.
- Адепт добавляет 2 алхимических изделия и одно магическое изделие 1 уровня.
- Адепт и эксперт добавляет d6 золотых монет.
- Добавьте 3d6 серебреных монеты.

Развитие

Лидер может повысить сражение, ловкость**,** знание или сферу магии на +1 если заплатит количество опыта равное:

10 х Текущее значение атрибута

Здоровье и количество навыков повышается только с повышением уровня лидера.

☑ В конце сессии каждый герой получает количество очков опыта равное его знаниям.

1 Например, навык *мечи* позволяет считать успехами в броске сражения «4», «5» и «6», навык *атлетика в* броске по ловкости при попытке залезть на склон, навык *щиты* при броске блокирования удара. Навык *храбрость* даст +1 к уровню при попытке противостоять страху.

☑ Удачное выигранный бой приносит очко опыта каждому участнику. Дополнительно получите очко опыта, если в бою были потери.

☑ Лидер, удачно проявивший себя в **не боевой** сцене получает очко опыта.

☑ Достижение цели модуля 20 очков каждому.

Сцены

Сценой можно считать посещение таверны, драку с бандитами, проникновение в дворец продажного барона, пересечение опасной переправы через реку.

Боевые сцены

Делятся на **раунды** примерно по 12 секунд, в пределах которого все участники ходят по очереди, начиная с той стороны, которая инициировала бой. В свой ход каждый участник может сделать **один** бросок кубика (обычно бросок сражения) *или* выполнить **два** дополнительных действия.

Одним броском сражения одному и тому же врагу **нельзя** нанести два ранения, но можно нанести ранение нескольким врагам, если хватит успехов на покрытие их брони. Если враг получил ранение и имеет щит он делает бросок одного кубика и в случае успеха **блокирует** удар не получая ранение.

Каждый не использованный успех броска сражения можно потратить на перечисленные ниже пункты:

☑ -1 к *сражения* врага в его следующий ход (вы его толкнули или пнули).

☑ Право первого хода в следующем раунде.

☑ Дополнительное действие: движение на 10 метров, подготовка оружия, выпивание зелья, поднятие лежащего предмета и т.д.[2]

Влияние оружия

Все оружие в игре можно условно разделить на:

☑ *Короткое:* такое как кинжал или короткий меч. Если **враг** вооружен более длинным оружием он удачно защищается и имеет +1 к броне.

☑ *Обычное:* меч, топор, булава, цеп, посох. Большинство оружия входит в эту категорию и не имеет никаких преимуществ и недостатков.

☑ *Двуручное:* враг имеет -1 к броне.

☑ *Дистанционное/Метательное:* поражает врага на определенном расстоянии. Например, короткий лук поражает на 40 метров, длинный лук на 60. Если враг находится дальше, он имеет +1 к броне. Максимальное расстояние стрельбы равно удвоенной дистанции.

Критический удар

Все *лидеры* и *монстры* обладают способностью критического удара. В каждом броске сражения где выпадает две «6» в дополнение к обычному результату выбирайте одно из списка ниже:

☑ Убить одного *статиста в зоне* досягаемости.

☑ -2 к *сражению* врага в его следующий ход.

---

2 Рыцарь-лидер атакует четверых профессиональных убийц в кожаной броне. Сражение рыцаря равно 3, значит он кидает 3 кубика и в результате получает «4»,«6»,«6» что эквивалентно 3 успехам (рыцарь имеет навык мечи) и критическому удару. Каждый убийца имеет броню и здоровье 2, значит атака наносит одному из них ранение (2у), одного из них рыцарь убивает критическим ударом и их группа получает -1 к своему следующему броску (1у). 3 убийцы атакуют группой и кидают 2 кубика (3 — 1) получая «3»,«5» или 1 успех. Броня рыцаря равна 3, поэтому 1у убийцы тратят на -1 к следующему броску рыцаря.

Не боевые сцены

Все другие броски имеют базовую сложность равную уровню для существ и 1 для всего остального, которую меняют модификаторы:

☑ +1 если цель является предметом высокого качества **или** если цель существо имеющее подходящий навык (+2 мастерский навык).

☑ +1 если цель является волшебным предметом **или** если цель существо имеющее ловкость (для физической активности) или знания (для ментальных или социальных взаимодействий) на уровне 2 и более.

☑ +1/-1 если вы/оппонент находитесь в неудовлетворительном состоянии: больны, истощены или оглушены.

☑ +1/-1 для действий физической активности если вы/оппонент носите кольчугу (+2/-2 латы).

☑ +1 если окружающая среда мешает вам действовать (дождь, метель, темнота).

☑ +3 если пытаетесь совершить почти невозможный трюк. Например, упасть с высоты 30 метров и не разбиться или запрыгнуть с места на 4 метровый утес.

☑ +1 если вы пытаетесь работать с объектом без нужных инструментов, пользуясь тем что попалось под руку — например, залезть без кошки на утес или вскрыть замок без отмычек. +2 если и импровизированные инструменты недоступны.

Яды и токсины

При нанесении ранения отравленным оружием, можно потратить **1у** для попадания одной дозы яда в организм врага. В конце сцены, делается бросок по здоровью против количества доз яда в организме. Если бросок не пройден, через некоторое время проявляется один из неприятных эффектов присущих конкретному отравляющему веществу:

☑ *Болезнь:* ранения не заживают пока болен. Выздоравливаете через пару суток.

☑ *Отравление:* -1 кубик к броскам сражения и ловкости на сутки. Проявляется спустя час.

☑ *Паника:* -1 кубик к броскам пока не исчезнет источник страха (и минуту после).

☑ *Смерть:* умирает через 5 минут, если не выпьет противоядие.

☑ *Сон:* засыпает через минуту на 1 час.

Некоторые яды имеют кратковременный эффект длительностью 1 раунд за каждый дозу и возникающий сразу при попадании дозы яда в организм, без броска по здоровью:

☑ *Болевой шок:* -2 кубика к броскам сражения и нельзя уходить с этого места.

☑ *Паралич:* полностью обездвижены.

Болезни

Одна доза болезни в организм жертвы попадает в каждой сцене, где был контакт с носителем болезни. Ночью на привале делается бросок по здоровью против количества доз за день и если он не удачен, через пару дней у персонажа появляются симптомы и эффект болезни. Обычно у заболевшего появляется эффект *Болезнь* (смотри выше), но длится он около недели, если доктор его не вылечил раньше броском по знаниям. Экзотические болезни могут приносить *смертельный* эффект спустя три дня, если их не вылечить.

Восстановление

☑ Если персонаж голоден или страдает от жажды, он не восстанавливает ранения.

☑ За ночь отдыха заживает **1 рана.**

☑ За ночь отдыха в теплой постели гостиницы заживают **2 раны**.

☑ За час отдыха можно промыть и перевязать раны если израсходовать перевязочные инструменты или травы. Сделайте бросок по знаниям и за каждый успех уберите **1 рану**, полученную в недавнем бою.

Услуги и цены

Монеты могут иметь разное название и форму, но в целом курс обмена таков:

1 золотой = 10 серебреным = 100 медным

Типичный крестьянин, продавая по выходным своих кур на базаре, может зарабатывает **1** золотой в месяц. Но ему много не надо — у него натуральное хозяйство. Городской чернорабочий или стражник зарабатывает **5-8** золотых в месяц. Специалист такой как кузнец, плотник, каменщик, или личный телохранитель зарабатывает **20-30** золотых в месяц. Охранник каравана зарабатывает **5** серебряных в день пути.

Остановка в средней гостинице стоит **3** серебряные монеты в сутки. Плотно поесть с человека стоит **5** медных монет (суп, курица с картошкой и пиво). Выпить пива стоит **2-3** медяка. Меч стоит **15** золотых, кольчуга **40** золотых. Типичная ездовая лошадь стоит **30** золотых монет. Хорошая боевая лошадь потянет на **200** золотых.

Базовая стоимость магического изделия равна количеству магических компонентов, ушедших при создании умноженному на **10** золотых плюс удвоенная стоимость изделия.

Магия

Адепты и послушники начинают игру с дополнительными атрибутам, которые называются сферы магии. Всего существуют семь таких сфер: [о]гонь, во[д]а, [в]оздух, [з]емля, [а]страл, [п]рирода и [с]мерть. По-умолчанию у любого существа все сферы равны 0 и чтобы получить значение 1 надо потратить 20 очков опыта и обучаться почти год у мастера. Подробнее сферы магии описаны в «Руководстве мага».

Алхимия

Если маг имеет соответствующие сферы магии за день работы в *лаборатории* он делает бросок по знаниям и за каждый успех может создать один алхимический предмет из «Руководства по снаряжению» без затрат компонентов и знания ритуалов. Это предмет одноразового использования, цена которого колеблется от **5** серебреных до **2** золотых монет.

Более того за день работы в лаборатории любой маг может преобразовать некоторое количество компонентов магии по следующим правилам (навык алхимии добавляет +1 к результату броска кубика):

☑ 5 астральных компонентов превратить в d6 компонентов другой сферы.

☑ 5 компонентов любой сферы превратить в d6 компонентов сферы астрала.

☑ 1 компонент земли в d3 золотых.

☑ 10 золотых монет в d3 компонентов земли.

Руководство мага

Каждая сфера магии имеет уровень отражающий могущество мага. Каждое увеличение уровня на +1 дает магу новое заклинание и улучшает существующие. Каждое заклинание маг может использовать количество раз в день (или за сцену для **боевых**) равное уровню сферы минус уменьшенный на единицу уровень заклинания[1]. Обычно, заклинание продолжается до конца сцены.

Иногда для создания заклинания не нужен бросок. Если он есть, в бою его надо делать вместо броска сражения. Некоторые заклинания заменяют бросок сражения фиксированным количеством успехов (например, «атака в **1у**»).

Огонь

Если маг огня находится в воде или под дождем он имеет -1 к магии огня. Любой маг огня может щелчком пальцев зажечь свечку, дать огонь на лагерный костер или зажечь факел в подземелье. При уровне 3 маг получает сопротивление к огню, жаре и зною (броня +1 против огня) и может ходить при температуре 60 градусов не чувствуя дискомфорт. При уровне 6 маг получает иммунитет к огню и может купаться в лаве.

1. *Огненная стрела:* ладонь мага загорается огнем. Теперь он может метать сгустки огня на 20 метров совершая атаку в **1у**. Если маг начнет двигаться или его обольют водой, его рука тухнет. Применение способности считается воспламенение руки, метание каждого сгустка идет бесплатно.
2. *Огненные руки (боевое):* маг вытягивает вперед растопыренные пальцы и делает бросок по магии огня против брони существ находящихся в 2х метрах впереди него, чтобы нанести им ранение.
3. *Шар огня:* огромный огненный шар вылетает из рук мага летит на 40 метров и разрывается сокрушительным взрывом нанося ранение всем существам в 4 метрах от эпицентра, если их броня не выше 3.
4. *Воспламенение:* маг загорается огнем, который не жжет его и его экипировку. Любой, кто пытается атаковать мага получает ранение, если его броня не выше 1.
5. *Инферно:* количество квадратов 4 на 4 метра равное сфере магии загорается ярким пламенем. Каждый раунд все существа в зоне огня получают ранение если их броня не выше 2. Заклинание продолжается 2d6 раундов.

Воздух

Маг воздуха может создать иллюзию предмета размером с кинжал, которая раствориться через раунд. При уровне 3 имеет сопротивление электричеству (броня +1 против молнии). При уровне 6 получает полный иммунитет к электричеству. При дожде с грозой получает +1 к магии. Если цель пораженная электричеством имеет много металла, броня получает штраф -1.

1. *Левитация:* маг медленно парит вниз со скоростью ходьбы человека. Упав со склона, он может мягко приземлиться. При уровне 3 маг может двигаться не только вниз, но и вверх. При уровне 6, может двигаться в любом направлении со скоростью 30 км/час.
2. *Фантазма:* маг создает неподвижную и беззвучную иллюзию размером 2 на 2 метра. Распознать иллюзию может только субъект с знаниями большими чем у мага. Остальные верят в нее и лишь намеренная проверка раскрывает суть. Потратив **1 очко** опыта, маг создает постоянную иллюзию. При уровне 3 маг может стать невидимым. При уровне 4 может создавать подвижные иллюзии, в частности d6 статистов из тумана с броней 1. При уровне 5 маг может стать копией кого-то другого (шанс распознать как у иллюзии, но -1 к знаниям мага за каждый час общения).
3. *Молния (боевое):* маг делает бросок магии воздуха против брони врагов находящихся в радиусе 4 метра от него, чтобы нанести им рану. Мощный разряд электричества вылетающий из его рук во все стороны поражает врагов. При уровне 4, маг может зарядить свое тело электричеством. Первый коснувшийся мага, получает ранение если его броня не выше 2. При уровне 5, за **1 очко** опыта маг может вместо себя зарядить любой объект и заряд держится пока не израсходуется.
4. *Вихрь:* в открытой местности маг создает мощный вихрь на расстоянии до 200 метров от себя сделав бросок по магии воздуха. Количество успехов покажут мощь вихря. В начале каждого раунда если здоровье существа внутри зоны вихря (4 на 4 метра) не больше мощности оно вылетает наружу на 4 метра и получает эффект *болевого шока*. Каждый последующий раунд маг может перемещать вихрь со скоростью 4 метра в раунд. Любой огонь в области вихря гасится.
5. *Гром:* в открытой местности, только во время дождя мощный разряд грома и молнии падает с неба и поражает зону 4 на 4 метра. Маг делает бросок по магии воздуха, чтобы нанести ранение, но количество успехов в результате удваивается. При уровне 7 одно заклинание действует d6 раундов подряд попадая в соседнюю область 4 на 4 метра.

Земля

Маги земли черпают свою силу из земли, поэтому если их ноги не касаются земли или пола, они имеют -1 к сфере земли. При уровне 2 имеют сопротивление к окаменению (+1 к уровню против окаменения). При уровне 4 имеют иммунитет к окаменению.

1. *Сила земли (боевое):* дает магу +1 кубик сражения. При уровне 2 броня мага становится равной 3 (или +1 к броне, если она уже равна 3 и выше). При уровне 3 маг с силой бьет в землю и все существа в радиусе 4 метра падают на землю получая эффект *болевого шока*, а хрупкие предметы разбиваются.
2. *Камнепад:* маг делает бросок магии земли против брони врагов находящихся в области 16 на 16 метров, чтобы нанести им рану. Работает только в области, где возможен обвал камней, например, в пещере или ущелье. При уровне 6 земля в радиусе 40 метров начинает трястись. Вместо атаки делается бросок по магии земли, но раны наносятся зданиям (обычный дом имеет здоровье 3). Существа в области действия должны тратить одно действие чтобы устоять на ногах. Землетрясение в горах или под землей вызывает камнепад. Длится d6 раундов.
3. *Знания гномов:* маг узнает об о всем, что закопано в земле в радиусе 20 метров от него (проходы, золото, источники воды) если сделает бросок по знаниям со сложностью 3.
4. *Магия камней:* несколько булыжников подымаются с земли и начинают вращаться вокруг мага с большой скоростью, давая **+1у** на бросок *Сражения* в ближнем бою.
5. *Окаменение:* маг бросает 2 кубика против уровня существ, которые имеют с ним контакт глаз. В случае успеха они превращаются в камень. При уровне 7 он кидает 3 кубика.

Вода

Маги воды черпают силу из водоемов, поэтому если они находятся в пустыне имеют -1 к магии воды. Чувствуют воду в пределах 50 метров и могут 10 минут ей дышать. При уровне 5 могут дышать постоянно, да еще и спускаться на большую глубину. При уровне 3 маг имеет сопротивление холоду (броня +1 против холода) и может ходить голым при температуре 0 градусов не чувствуя дискомфорта. При уровне 6 получает иммунитет к холоду.

1. *Сила воды*: -1 к сложности при социальном взаимодействии. При уровне 2 маг на 3 раунда действует быстрее других получая +1 кубик к сражению и выполняет одно дополнительное действие бесплатно.
2. *Ледяное копье (боевое)*: маг делает бросок магии воды против брони **одного** врага находящегося на расстоянии 60 метров, чтобы нанести ему рану. Кусок 2х метровой ледяной сосульки поражает цель.
3. *Водяное тело:* тело мага превращается в воду. Это дает ему иммунитет к оружию, но любое физическое взаимодействие с объектами, включая атаку врага, будет идти с -1. Если тело погрузить в речку, он может плыть со скоростью течения около 100 км/час. Оставаться в такой форме маг может сколько угодно времени.
4. *Замораживание (боевое)*: маг делает бросок магии воды против уровня существ на расстоянии 4 метра, чтобы на один раунд его заморозить. Замерзшие существа не могут двигаться и рассыпаются на крошки при пробивании брони 4. При уровне 6 маг может потратить **1 очко** опыта, чтобы существо было замерзшим постоянно (холодный климат), несколько часов (умеренный климат) или 30 минут (жаркий климат).
5. *Волны:* если маг находится на побережье моря или океана он делает бросок по магии воды. Через 2 раунда огромная волна накроет всю прибрежную зону и любое существо с броней 2 и менее получит рану. В открытом море маг может атаковать волной суда, нанося им ранения по правилам бросков сражения. После волны в области ее действия еще d6 раундов будет бурлить вода давая -1 кубик к атаке.

Природа

Друид может назвать базовые свойства любого растения или животного. При уровне 3 получает сопротивление ядам (бросок здоровья с +1 кубиком) и может распознать яд в любой субстанции. При уровне 6 получает способность вместо атаки восстанавливать 1 ранение. При уровне 7 становится иммунный ко всем ядам. При уровне 8 становится иммунный ко всем болезням. При уровне 10 не стареет.

[1] Маг, развившийся в сфере огня до 3 уровня, имеет заклинания огненная стрела (3 раза в день), огненные руки (2 раза за сцену) и шар огня (1 раз в день).

1. *Общение с природой*: на время маг понимает язык животных и может вести с ними переговоры. При уровне 2 если маг делает бросок по магии природы против уровня существ в 12 метрах от него он может приказать травам и корням опутать их. Опутанные существа не могут сдвинуться с места один раунд, но могут выполнять другие действия и атаковать. При уровне 6 может принимать форму змеи, птицы, волка или медведя.

2. *Лечение:* любая одна рана живого существа, которого коснулся маг заживает в течении минуты. При уровне 4 маг может убрать яд. При уровне 5 может исцелить любую не магическую болезнь. При уровне 7 может исцелить любую магическую болезнь (включая чуму, слабоумие и кому).

3. *Шарм (боевое):* маг делает бросок по магии природы против уровня существа и через 3 раунда оно засыпает на 10 минут. За два дополнительных успеха можно «влюбить» в себя разумное существо на неделю.

4. *Рой:* маг делает бросок по магии природы и из его рук вылетает рой мух, жуков, букашек, пчел или других насекомых. Размер роя равен количеству успехов в броске. Каждый раунд боя рой может нанести атаку с количеством успехов равным своему размеру или передвинуться на 4 метра в любом направлении. Рой покрывает область 4 на 4 метра и огонь либо мощный порыв ветра рассеивает его. Заклинание длиться 2d6 раундов.

5. *Создать еду и воду:* маг создает такое количество еды и воды, чтобы ею насытились 4 человека (очаровывает ягодки).

Смерть

Некромант отлично разбирается в анатомии и может определить причину смерти трупа или наличие и тип яда в его организме. Из-за своих темных ритуалов практически во всем мире данная сфера магии является запрещенной и ее последователи преследуются законом.

1. *Страх (боевое)*: маг делает бросок по магии смерти против уровня существ, с которыми имеет контакт глаз и они получают эффект *паники*.

2. *Поднять мертвых (боевое)*: маг делает бросок по магии смерти против уровня мертвых тел лежащих рядом с ним в 12 метрах и они оживают, выполняя его команды.

3. *Касание смерти (боевое)*: маг делает бросок по магии смерти против уровня живых существ которых может коснуться, чтобы нанести ранение. При уровне 4 можно кидать сгустки негативной энергии на расстояние 60 метров, наносящие эффект касания. При уровне 6 каждое удачное касание лечит 1 ранение мага.

4. *Тьма*: количество квадратов 4 на 4 метра равное уровню магии смерти покрывается тьмой из мира мертвых, которая вызывает страх и автоматически дает на все броски по скрытности **+1у**. При уровне 5 все живые существа первого уровня из-за плохого зрения и паники имеют -1 к сражению. При уровне 6 тьма питает мертвых и дает мертвым *лидерам* +1 к сражению. При уровне 7 можно создать постоянную тьму если потратить **1 очко** опыта.

5. *Смертельное заклинание*: 2d6 *статистов* в 12 метрах от мага падают и умирают в диких конвульсиях без попытки защиты. На *лидеров* и *монстров* не действует. При уровне 7 количество увеличивается до 4d6. При уровне 8 до 6d6.

Астрал

Все заклинания действующие на разум **[ДнР]**, действуют только на живых существ и не действуют на животных и требуют броска магии астрала против уровня существ, для того, чтобы нанести указанный в описании эффект.

Если в зоне видимости одного астрального мага, другой астральный маг творит астральное заклинание, первый может инициировать ментальную дуэль. Каждый маг кидает магию астрала и у кого больше успехов выигрывает дуэль и получает **1 очко** опыта, проигравший тут же впадает в кому или умирает. Если выпала ничья инициатор дуэли теряет **1 очко** опыта.

1. *Эмоции [ДнР]:* маг чувствует состояние эмоций существа, характеризующееся следующими градациями: поклонение, дружелюбие, недоверие, безразличие, страх, ненависть, обман, презрение. За два дополнительных успеха можно получить последнюю мысль существа словами.

2. *Псионика [ДнР] (боевое):* жертва получает одно ментальное повреждение, которое добавляет -1 кубик к сражению до конца сцены и накапливается. За дополнительный успех можно парализовать существо на раунд. За два успеха жертва может выполнить команду мага, состоящую из глагола и существительного, но не может умышленно нанести вред себе. За три успеха можно стереть из памяти жертвы сегодняшний день.

3. *Телекинез:* маг делает бросок по магии астрала и за каждый успех может передвинуть предмет весом 25 килограмм на 4 метра. Если вложить в скорость количество успехов равное здоровью и ударить в стенку враг получит рану.

4. *Анализ:* создав заклинание над предметом, маг делает бросок по знаниям. За каждый успех он отвечает на вопросы, на которые еще **не знает** ответ, в следующем порядке: последний владелец, предпоследний владелец, создатель предмета, одно свойство предмета. При уровне 5 маг может получить ответы об определенной месте: создатель места, последний посещавший, наиболее значительное событие этого места, секретная дверь и способ ее активации. При уровне 6 можно ответить на вопрос о персоне, которую он видит: имя персоны, где находилась день назад, откуда родом, последнее знаменательное событие в жизни, намерение. Анализ можно проводить только **один раз** на конкретный объект одним и тем же магом. Повторный анализ по неопределенной причине не выдает никакого результата.

5. *Телепортация:* маг перемещается в любое место в зоне видимости, но не далее чем на 50 метров. При уровне 6 маг может перемещаться в любое место где он был, на расстоянии не более 10 км от него. При уровне 7 маг может перемещаться на это же расстояние с группой 2 существ его размера.

Руководство жреца

Жрецами являются герои, которые свято верят в своего бога. За это он благосклонен к ним и помогает, когда они молят об этом.

Каждый бог мира может быть добрым **(Д)**, злым **(З)** или нейтральным **(Н)**. В описании каждой способности указано жрецы каких богов могут ей пользоваться.

Кроме этого он имеет силу в определенной области, например силу Ночи, Огня, Растений, Животных, Смерти. Полное имя бога строиться из имени и силы, например «Фаэролл — бог огня». Сила характеризует область применения молитв жреца.

В любой момент жрец может помолится своему богу бросив количество кубиков равное уровню и навыки не помогают в этом броске. Если бросок успешен он получает **1 очко** опыта и за каждый успех броска может:

- ☑ Исцелить рану существа, а за 3 успеха оживить погибшего героя (**Д**).
- ☑ **+1у** к *Сражению* лидера до конца сцены (**З,Н**).
- ☑ Оружие героя в течении суток может поражать существ с иммунитетом к оружию (**Д,З,Н**).
- ☑ Отпугнуть (**Н**) или испепелить (**Д**) 2d6 оживших мертвецов.
- ☑ Навсегда оживить 2d6 мертвецов под своим контролем (**З**).
- ☑ До конца дня, один раз, лидер получает **+1у** к результату любого броску во имя божества (**Д,Н,З**).
- ☑ Узнать нахождение секретной двери **(Д,Н,З)**.
- ☑ Узнать одно свойство предмета **(Д,Н,З)**.
- ☑ Найти путь из лабиринта или леса **(Д,Н,З)**.
- ☑ Получить ответ на любой вопрос в стиле «да», «нет», «возможно» **(Д,Н,З)**.
- ☑ Наложить (**З**) или снять (**Д,Н**) проклятие (см. «Руководство ритуалов»).
- ☑ Этой ночью, находясь под ее покровом, один раз, герой получает **+2у** к результату своего броска сражения или ловкости (**Д,Н,З,** только служители бога ночи или темноты).
- ☑ До конца дня защитить группу от жары или холода окружающей среды (**Д,Н,З,** только служители богов природы, холода, либо огня).
- ☑ Изменить текущую погоду на нужную (**Д,Н,З,** только служители богов природы, воды, либо холода).

При каждом неудачном броске жрец получает гнев своего божества в виде накопления **-1 кубик** на следующие попытки молитвы. Для получения былой благосклонности необходимы следующие действия:

– Если итоговый штраф был -1 кубик, то достаточно будет провести два часа в молитвах в молебне божества и сделать ему небольшое пожертвование (около 1 серебра).

– Если итоговый штраф был -2 кубик, то потребуется день причащения в храме и пожертвование около 5 золотых.

– Если итоговый штраф был -3 кубика и более, то потребуется неделя верного служения в храме, строгий пост, и трата **1 очка** опыта.

Руководство ритуалов



Заклинания, приведенные в *Руководстве Мага* являются базовыми способностями магов. Истинное же могущество приносят ритуалы – мощные заклинаний, требующие времени для своего создания и расходующие магические компоненты. Каждый ритуал имеет свою волшебную формулу, которую должен знать маг. Чтобы изучить/изобрести новую формулу, маг должен иметь минимальные навыки в магии, указанной в колонке сфера и потратить **2 очка** опыта. Все ритуалы делятся на три вида: Вызовы, Зачарования и Колдовство.

Компоненты

Каждый ритуал во время проведения использует указанное в колонке цена количество компонентов той сферы, которая стоит первой в требованиях. Компонентами являются довольно редкие натуральные вещества или растения, которые можно найти в специальных местах (смотри Руководстве приключений).

Вызов

При помощи этого типа ритуалов маг может призвать существо к себе и подчинить его своей воле. Подчиненное существо приходит из своей нормальной среды обитания и выполняет команды мага до тех пор пока не будет убито либо не умрет его хозяин.

Ритуал вызова занимает неделю времени. Все это время маг должен находится в области обитания существа и расходовать нужные компоненты. Успех ритуала зависит только от наличия данного типа существ в радиусе 50 километров от зоны вызова и автоматически успешен для вызова существ из другого измерения.

Формула каждого ритуала вызова описывает вызов существа **одного конкретного типа**. Требования к уровню магии указаны в таблице:

Уровень	*Вид [здоровье]*	*Цена*
2	2d6 Статистов	2
3	Монстр [2], d6 Статистов[2]	5
4	Монстр [3]	10
5	Монстр [5]	20
6	Монстр [8]	40
7	Монстр [10]	60
8	Монстр [20]	80
9	Монстр [40+]	100
+1	2 и более навыков	+2*уровень

Сфера магии зависит от натуры существа.

- ☑ *Астрал:* сущности из астрального измерения, демоны не из ада.
- ☑ *Вода:* обитатели морских глубин, водные элементали.
- ☑ *Воздух:* обитатели небесных просторов, воздушные элементали.
- ☑ *Земля:* обитатели глубоких подземных пещер или гор, земляные элементали.
- ☑ *Огонь:* обитатели горячих прерий, демоны из ада, огненные элементали.
- ☑ *Природа:* животные из лесов, равнин и болот, существа из королевства фей.
- ☑ *Смерть:* ожившие мертвецы, призраки, бестии из измерения теней.

Активные вызовы

Максимальное количество активных вызовов (2d6 статистов считаются одним активным вызовом), которое маг может иметь одновременно равно его **знаниям**. Для оживших мертвецов, число активных вызовов равно **магии смерти**. Если количество активных вызовов превышает максимальное значение, существа выходят из под контроля и вероятнее всего будут пытаться убить своего хозяина.

Знания существа

Если знания существа больше или равны знаниям мага, оно раз в неделю будет пытаться выйти из-под его контроля. Ведущий в тайне делает бросок знаний существа против сложности равной знаниям мага. Если бросок не удался, существо обманет своего хозяина и может попытаться его убить. С другой стороны знания 2 и более дают существу следующие преимущества:

- ☑ Может иметь в подчинении других существ (число активных вызовов = знаниям). Хозяин может передавать свои активные вызовы существу, тогда они не учитываются в общем количестве активных вызовов хозяина, а учитываются в количестве активных вызовов существа.
- ☑ Способно выполнять сложные задачи «на фоне», такие как отправится на поиски чего-то или что-то построить. Для успешного выполнения сложной задачи требуется бросок по знаниям против сложности 3.

Примеры

Несколько типичных примеров ритуалов вызова, которые могут найти герои в старых библиотеках или древних книгах.

- ☑ *Вызов рогатой змеи:* вызывает змею длинной 8 метров, которая имеет смертельный яд. Требует: природа 3, Цена: 5.
- ☑ *Вызов огненных демонов:* вызывает из ада группу d6 летающих демонов (здоровье 2) с двуручными трезубцами и имеющих иммунитет к огню. Требует: огонь 3, Цена: 5.
- ☑ *Вызов скелетов-воинов:* группа 2d6 скелетов, вооруженных ржавым одноручным оружием. Требует: смерть 2, Цена: 2.

Зачарование

Используется для перманентного наполнение магическими свойствами предметов, локаций или существ. Если не написано другого для проведения ритуалов этого типа нужна неделя времени и лаборатория.

Благословенная земля

Сфера: природа 4, земля 1, Цена: 10

Ритуал создается в конце февраля. Действует на одно поле размером в 4 квадратных километра, где пытаются вырастить пшеницу или другую культуру. Растения на этом поле наполняются живительной энергией и еще 3 года будут давать тройной урожай за год: весной, летом и осенью, вместо одного урожая за лето. Кроме этого каждой весной на поле прорастает редкая трава приносящая компоненты природы.

Вечная тьма

Сфера: смерть 8, цена: 200.

В целой провинции исчезает солнце и ее покрывает тьма из мира мертвых. Все живые существа первого уровня автоматически *паникуют* при виде мертвых. Мертвецы же автоматически имеют **+1у** на бросок сражения в первом раунде боя.

Воскрешение

Сфера: природа 6, Цена: 20

Время проведения ритуала занимает десять минут. Позволяет вернуть к жизни убитого лидера, который погиб не более чем за месяц до начала ритуала. Необходимо иметь тело со всеми необходимыми частями (если голова была отрублена – она должна быть в наличие). По какой-то причине не действует на эльфов и других сказочных существ.

Жертвенное убийство

Сфера: смерть 1. Цена: 0.

Ритуальное жертвоприношение живого человека или животного дает 1 компонент смерти (сердце). За время ритуала некромант находит жертву, особым образом ее приготавливает, а затем убивает в страшных мучениях. Все это время некромант должен быть скрыт от населения, которое не поддерживает некромантию, а после такого ритуала вполне возможно вспыхнет охота за ведьмами.

Зачарование зелья

Сфера: Разная. Цена: сфера.

За день работы в лаборатории маг создает любое одно волшебное зелье из списка снаряжения, если удовлетворяет требованиям и затратит число компонентов равное сферам магии (например для создания зелья героизма необходимо потратить 3 астральных компонента).

Зачарование посоха

Сфера: Астрал 1+. Цена: 5 x Уровень

За неделю времени маг может добавить в свой посох одно заклинание, которому он обучен. После этого раз в день лично он может вызвать это заклинание без затрат собственных слотов. За каждое улучшение уровень посоха повышается на единицу (вначале 0) и тратится количество компонентов равное **новому** уровню умноженному на 5. Уровень заклинания, которое можно добавить равен новому уровню посоха. Кроме того с повышением уровня посох приобретает некоторые дополнительные свойства, связанные со школой астрала. Ниже приведен уровень и новая сила посоха:

1. *Прочность:* посох нельзя сломать обычным физическим путем.
2. *Свет*: по команде посох излучает свет как от факела, который расходуется в течении 30 минут, потом столько же заряжается.
3. *Оружие:* посох поражает существ с иммунитету к обычному оружию.
4. *Детектор:* по команде определяет наличие магии в предметах, которые он касается.
5. *Удлинитель:* может удлинится до 10м.

Зачарование предметов

Сфера: Разная. Цена: 5 x сфера.

За месяц времени позволяет создать один волшебный предмет (кроме *зельев*) из списка снаряжения, если маг удовлетворяет требованиям и затратит число компонентов равное сферам магии x 5. (например для создания ядовитого кинжала необходимо потратить 5 компонентов природы).

Зачарованная стрела
Сфера: воздух 3, Цена: 1.

После завершения ритуала маг получает особую стрелу. В любой момент он может бросить ее в небо назвав имя жертвы. Она находит цель (радиус поиска 100 км) и поражает. Маг делает бросок по магии воздуха против брони существа, чтобы оно получило ранение. Щит в этом броске не учитывается. Для удачного заклинания необходимо чтобы маг до этого разговаривал с целью и знал как она выглядит.

Метка ужаса
Сфера: астрал 3. Цена: 5.

Как только у задействованного в ритуале предмета появляется новый владелец или новые посетители входят в задействованную в ритуале область делается бросок **3 кубиков** против их уровня, для появления у них метки ужаса. Метка выглядит как зловещая татуировка (любой маг распознает в ней метку ужаса) и не приносит никакого вреда, за исключением того, что на них каждый месяц нападает ужас из другого измерения. Время и место нападения никто не знает — его выбирает ведущий: в бою, за обедом, ночью, во время путешествия и т. д. Ужас выглядит в виде размазанного пятна размером 4 на 4 метра и напоминает черную материю в сгустке паутины. Имеет иммунитет к оружию, и владеет смертью и астралом на уровне 4.

Оживление мертвых
Сфера: смерть 2. Цена: 5

Находясь на месте которое коснулась смерть некромант может оживить d6 скелетов или трупов в виде слуг, выполняющих любые команды хозяина. В случае использования *скипетра мертвого короля*, некромант подымает дополнительно +4 существа.

Превращение в лича
Сфера: смерть 7. Цена: 150

После прохождения ритуала маг смерти превращается в бессмертного властителя тьмы. При превращении маг получает: сражение+1, смерть+2, защита от обычного оружия, бессмертие (после убийства рассыпается в пепел, а через час восстает на каком-нибудь кладбище в пределах 100 км).

Проклятие
Сфера: астрал 4, смерть 1. Цена: 7.

Как только у задействованного в ритуале предмета появляется новый владелец или новые посетители входят в задействованную в ритуале область делается бросок **3 кубиков** против их уровня, для получения ими проклятия. Проклятое существо один раз в день по решению ведущего или игроков (если прокляты существа под управлением ведущего) аннулирует все успехи в одном из своих бросков, как будто бы все удачные кубики заменяются на «2».

Проклятье мертвецов
Сфера: смерть 5+, Цена: 10

Накладывает страшное проклятье в области соизмеримой с деревней (смерть 5) или городом (смерть 6). Любой, кто умрет в этом месте становится ожившим мертвецом в ближайшее полнолуние.

Разбудить лорда деревьев
Сфера: природа 7, Цена: 60, Имя друида, глубокий лес

Позволяет переселить душу умершего мага природы в большой дуб. После этого дуб становится другом создателя заклинания и может создавать ритуалы и заклинания того же уровня магии природы что и умерший друид. Каждую весну и осень вокруг дуба прорастает компоненты природы (их дуб может использовать для проведения ритуалов). Дуб может общаться с другими друидами на их секретном языке, основанном на чувствах, если друиды находятся в 50 метрах от него. Продолжительность жизни дуба 1-2 тысячи лет — потом он засыхает.

Черная смерть
Сфера: смерть 5, Цена: 30

Для проведения ритуала маг должен иметь лабораторию в городе с населением не менее 10000 особей. После этого в городе вспыхивает эпидемия чумы: крысы, клопы кусают людей и они заражают всех. За первую неделю эпидемии гибнет d6 человек. За вторую неделю гибнет d6 человек в день. За третью неделю гибнет d6*50 человек в день и проявления чумы уже очевидны.

После этого обычно чуму изолируют, вводят карантин, сжигают больных и спустя 2 недели чума идет на убыль (в той же прогрессии). Город после чумы содержит много трупов и некромант может проводить здесь ритуал поднятия мертвых. Кроме того на третьей неделе чумы в городе появляется d3 компонента смерти.

Лидеры могут заболеть чумой, но маги смерти имеют к ней иммунитет. Симптом появляются через 3 дня. Каждую ночь после этого больной делается бросок здоровья против сложности 3 или получает 1 рану. Данную рану исцелить нельзя ничем кроме экзотического магического лечения.

Колдовство

Обычно создание ритуала колдовства занимает 12 секунд времени и не требует лаборатории. Все это время маг гортанным голосом читает заклинание, а руками разбрасывает компоненты.

Буря
Сфера: воздух 5, Цена: 1. Открытая местность

В области 4 км на 4 км сходятся тучи и начинается сильный дождь с порывистым ветром. Летать становится невозможно. Стрелять и метать также. Огонь тухнет. На море начинаются гигантские волны, которые могут утопить корабль. Буря проходит спустя пол часа или час. В холодном климате буря превращается в метель, в которой ограничена видимость. Бурю нельзя создавать в пустыне.

Вызов элементаля
Сфера: разная 4, Цена: 2.

3х метровый элементаль приходит на зов из другого измерения для помощи в бою, а в конце сцены возвращается в свое родное измерение. Способности элементаля зависят от стихии: воздушный имеет способность создавать заклинание вихрь с силой 2, огненный и водяной имеет иммунитет к обычному оружию, земляной имеет регенерацию.

Гадание
Сфера: астрал 4, Цена: 1

После проведения ритуала маг получает ответ на один любой конкретный вопрос. Ответ будет либо «да», либо «нет». Пример: «В башне дракона находится Посох Штормов?» В случае если будущее очень зависит от действий игрока, например «Я доживу до 100 лет?», ответ будет «не знаю».

Защита от элементов
Сфера: разная 2, Цена: 1

Маг произносит заклинание и в это время касается 4 персон (можно и себя). После этого они получают полный иммунитет от одного элемента на 2 часа. Ритуалы бывают нескольких видов: защита от огня, холода, окаменения, электричества и от яда. Требования и затраты компонентов должны быть из нужной сферы.

Ледяная буря
Сфера: вода 4, Цена: 3. Открытая местность, холод.

В области 80 на 80 метров сверху начинает падать холодный снег с огромными сосульками. В течении минуты каждое существо в области с броней не выше 3 получает ранение. Создать заклинание можно только в холодном климате.

Ледяной мост
Сфера: вода 3, Цена: 1, холод.

Ритуал проводится только в холодном климате. Над пропастью из рук мага вырывается струя холода которая создает подобие моста. Длинна моста равна 10 метров/уровень, ширина 4 метра, а максимальный вес 1 тонна (может выдержать две груженные телеги или 12 человек). После недели времени мост рассыпается на множество мелких кусочков.

Огненный дождь
Сфера: огонь 6, Цена: 6. Открытая местность.



В области соизмеримой с поселком (около 500 на 500 метров) небо краснеет и с него начинают падать шары раскаленного огня размером с большое яблоко. В течении минуты, каждое существо находящиеся под открытым небом, **с** броней не выше 4 получает ранение. От шаров можно спрятаться если найти укрытие. Здания разрушаются как при землетрясении, получая каждый раунд атаку с **3у**, распределенными на всю площадь, но кроме этого деревянные строения охватывает пожар. Не действует в холодном климате.

Ослепительный свет
Сфера: астрал 2, Цена: 1

В радиусе 8 метров от мага становится светло как днем на 3 раунда. Все существа в области имеют -1 кубик сражения, а мертвецы или демоны в дополнение к этому получают ранение, если их уровень 2 или менее.

Пир воронов
Сфера: воздух 2. Цена: 2

Спустя час гортанного пения некромант призывает большую стаю воронов, чтобы они летели в место недавней битвы, где лежит 100 или более трупов, клевать их плоть. После этого, спустя три дня, когда вороны наедятся падали они возвращаются к некроманту и приносят ему d3+2 компонента смерти. Чтобы ритуал удался маг должен точно знать о месте недавней битвы.

Убрать проклятие
Сфера: астрал 4. Цена: 4.

Избавляет существо от метки ужаса или проклятия, если маг делает бросок по знаниям против сложности 3.

Сокровища

Все сокровища обычно спрятаны в закрытых или секретных комнатах, каждая из которых имеет условную букву типа.

A: 1d6*50 золотых монет
B: 1d6*100 серебряных монет
C: 1d6*100 медных монет
D: 1d6 зелий
E: 1d3 волшебных предметов
F: 1d6 шедевров искусства
G: 1d6 драгоценностей
H: 1d6 свитков
I: 2d6 магических компонентов
K: книга с d3 ритуалами

Волшебные зелья (2d6)

2 Зелье обмана (перекинь, чтобы узнать на что похоже)
3 Зелье правды
4-6 Зелье дыхания водой
7-8 Зелье героизма
9-10 Зелье лечения
11-12 Зелье невидимости

Драгоценности (2d6)

2 Подделка на рубин, алмаз (менее 1 золотого)
3 Тигровый камень (d6 золотых)
4 Малахит, ляпис лазурь (2d6 золотых)
5 Тигровый глаз (3d6 золотых)
6 Обсидиан (3d6 золотых)
7 Горный кристал (3d6*2 золотых)
8 Цикрон, Оникс (1d6*5 золотых)
9 Хризоберил, Аметист(1d6*10 золотых)
10 Большая белая жемчужина (2d6*10 золотых)
11 Большая черная жемчужина (3d6*10 золотых)
12 Рубин, Алмаз, Бриллиант (3d6*100 золотых)

Магические компоненты (2d6)

2 Вода
3-4 Воздух
5-6 Земля
7-8 Природа
9 Огонь
10 Смерть
11 Астрал
12 Кинь еще 2 раза, и получи 2d6 компонентов дополнительно

Шедевры искусства (2d6)

2 Ритуальный кинжал (менее 1 золотого)
3 Дорогая картина (2d6 золотых)
4 Перстень с печаткой (2d6 золотых)
5 Старый фамильный флаг (2d6 золотых)
6 Карта сокровищ (не имеет цены)
7 Ключ от неизвестной двери
8 Боченок дорогого вина (3d6 золотых)
9 Золотой медальон (2d6*5 золотых)
10 Золотое оружие (цена +50 золотых)
11 Набор доспехов из золота (цена +150 золотых)
12 Кинь еще 2 раза.

Волшебные предметы (2d6)

2 Оружие (максимальная сфера магии 1)
3 Магия (максимальная сфера магии 1)
4 Броня (максимальная сфера магии 1)
5 Кольца (максимальная сфера магии 2)
6 Предметы (максимальная сфера магии 1)
7-12 Кинь еще раз, но добавь +1 к максимальной сфере магии в пунктах 2-6. Делай так каждый раз, когда выпадает 7-12.

Свитки

2 Воспламенение
3 Замораживание
4 Вихрь
5 Магия камней
6 Огненный шар
7 Лечение
8 Тьма
9 Анализ
10 Гром
11 Создать еду и воду
12 Смертельное заклинание

Специальные места

Вся карта мира разбита на провинции — части местности, сформированные по ландшафтным признакам или историческим событиям. Типично провинция имеет 1-2 типа ландшафта: фермы, лес, горы, пустошь, болото или океан. Также в провинции находится d6 специальных мест. Эти места обладают особым интересом для лидеров и часто являются источниками неприятностей.

Чтобы случайным образом создать специальное место ведущий кидает кубик d6 и выбирает его по порядковому номеру. Список специальных мест приведенный ниже является лишь примером. Ведущий может иметь свой список, соответствующий его миру. По-умолчанию игрокам ничего неизвестно о наличии специального места. Расспросы местных жителей помогут его открыть, а вот найти его при помощи разведки является почти невозможным действием (см. Сцены в *Руководстве Игрока*).

В описании специального места указаны какие сокровища оно содержит и какие компоненты может собрать маг. Чтобы собрать компоненты, маг должен сделать бросок по указанной в списке сфере магии и потратить 4 часа поиска. За каждый успех маг добывает один компонент. Навыки учитываются при поиске компонентов Например, навык *травы* помогает при поиске некоторых компонентов природы. По непонятным причинам выполнить данный бросок один и тот же маг может только раз в неделю — остальные попытки заканчиваются неудачей.

Фермы

Плотно населенные земли, покрытые посевными полями, небольшими села и городами.

Заброшенная лаборатория

Компоненты: нет, Сокровища: BDEIK

Лаборатория представляет собой либо 2х этажный дом либо трехэтажную башню. Часто заселена группой гоблинов с их лидером, или содержит ловушки.

Забытое кладбище

Компоненты: смерть

Кладбище находящееся в лесу или вдалеке от цивилизации, содержит до 100 могил. Давно забыто и не посещается прихожанами.

Забытый монастырь

Компоненты: астрал, Сокровища: AB2EFGK

Монастырь, находящийся вдали от цивилизации являющийся хранилищем знаний. Настоятелем является мощный астральный маг. С ним живут d3 адептов и две группы монахов из местных жителей. Часто в монастырь вход запрещен, но в обмен на службу монахи могут поделиться компонентами или научить новым ритуалам.

Логово бандитов

Компоненты: нет, Сокровища: ACFG

Хорошо замаскированное логово из шатров-палаток. Находится либо в пещере, либо в перелеске, недалеко от дороги. В нем находится 4d6 бандитов в кожаной броне, вооруженные луками и копьями, лидером и его телохранители. Охраняется d6 бандитами, пока остальные на промысле.

Бронзовая жаровня

Компоненты: огонь

Жаровня диаметром 2 метра с горсткой пепла в ней построенная поклонниками культа огня. Периодически они посещают это место, разжигают костер и проводят свои ритуалы.

Дерево с золотыми яблоками

Компоненты: природа

В перелеске растет чудесная яблоня, на которой растут золотые яблоки.

Лес

На 80% покрыта лесом, слабо заселена местным населением, но плотно заселены лесными созданиями и монстрами.

Глубокий лес

Компоненты: природа

Высокие деревья скрывают небо над головой и создают полумрак. В таких условиях растут редкостные растения, которые можно применять в ритуалах друидов.

Лес светящихся огоньков

Компоненты: природа

Ночью в лесу появляются светящиеся огоньки. Эти огоньки могут свести с ума путников: каждый час нахождения в лесу дает дозу яда паники если с ними нет друида. Пыльца огоньков применяется в ритуалах.

Поляна мандрагоры

Компоненты: природа, смерть

На этой поляне прорастает ядовитое растение — мандрагора. Каждый час нахождения на этой поляне дает дозу смертельного яда. Поляна усеяна мертвыми телами диких животных.

Монолит

Компоненты: астрал

Высокий камень, торчащий из земли содержит вкрапления мудрости.

Поющий ручеек

Компоненты: вода

Когда течет издает журчание похожее на пение. Вода из этого ручейка в особое время бывает наполнена магией и ценится магами воды.

Первозданный лес

Компоненты: природа (два компонента за успех)

Лес, который сохранился в своем первозданном виде с доисторических времен. Содержит много экзотических растений и огромных экзотических монстров (динозавры, драконы и т.д.).

Горы

Провинция покрыта обширными горными массивами. Населена злобными гуманоидами, или, если провинция содержит и фермы также, мирным населением, которое отрезано друг от друга перевалами и горными склонами.

Железные склоны

Компоненты: земля

Склоны гор, содержат богатые месторождения руды. На них построено d3+1 шахт каждая из которых приносит прибыли по 100 золотых в месяц. Особо ценная руда используется магами в ритуалах. Герои находят здесь приключения по исследованию заброшенных шахт и выбиванию из новых пещер подземных монстров.

Каньен дикого ветра

Компоненты: воздух

Перевал между горами создает уникальные условия для циркуляции воздуха. Постоянный сильный ветер присутствует в нем. Из-за этого в каньоне слышен свист. Маги воздуха могут ловить этот ветер для своих магических ритуалов.

Пещеры тумана

Компоненты: земля, воздух, вода

В недрах горы находится пещера, заполнена газовыми испарениями, которые вызывают отравление: каждые 10 минут существо находящее здесь получает дозу отравляющего яда. Газ можно дистиллировать в водяную субстанцию.

Глубочайшая пещера

Компоненты: земля

Пещера уходит на многие километры в разные стороны и создает сеть проходов. Подземные жители или маги земли знают правильный путь по которому можно быстро по ним передвигаться. Каждая такая пещера содержит вход в подземный мир, поэтому часто в ней можно встретить монстров из этого мира и все такие пещеры мира соединены друг с другом.

Медвежьи горы
Компоненты: земля, природа

В этих горах, которые покрыты густым лесом, водятся ужасные медведи ростом до 4 метров.

Река магмы
Компоненты: огонь

Находится глубоко под землей. Маги огня, обладающие сопротивлением огню, могут собирать остатки серы и пепла, подбираясь к краю реки, а затем использовать их в своих ритуалах. Возле реки магмы можно создавать элементалей огня без затрат компонентов.

Пустошь

Провинция на 80% состоит из незаселенных степей, пустынь или прерий.

Вечная мерзлота
Компоненты: вода (только холодный климат)

Покрытые редким снегом пустоши. Без сопротивления холоду есть шанс замерзнуть. Каждый день пути без теплой одежды приносит 1 ранение от обморожения.

Жаркие прерии
Компоненты: огонь (только жаркий климат)

Жаркий климат делает путешествии опасным. Каждый день пути без воды и защиты тела приносит 1 ранение от жажды и зноя.

Пещера солнца
Компоненты: огонь (только жаркий климат)

Пещера, в которой находится раскаленный красный шар, диаметром 2 метра. Происхождение его неизвестно. Любой кто приблизится к шару на расстоянии до 2м сгорает, если не имеет иммунитет огню. Маги огня могут собирать остатки пепла и использовать их в ритуалах.

Мертвое море
Компоненты: вода, смерть

Огромное озеро, до 5 км в диаметре полностью вымерло. Вода в нем черная, над поверхностью туманная дымка. Любое живое существо попав в озеро каждые 10 минут получает дозу смертельного яда.

Вечный огонь
Компоненты: огонь

Неизвестным образом из дырке в земле выходит фонтан огня на высоту до 1 метра. Вокруг этой дырки образуются накипи серы, которые чрезвычайно ценны для магов огня.

Руины
Компоненты: астрал, смерть, Сокровища: BEGH

Остатки давно затерянной цивилизации находятся здесь, полузасыпанные песком.

Болото

Провинция покрыта болотами и озерами, а также небольшими островками в дельтах рек.

Туманное озеро
Компоненты: вода, воздух

Озеро размером до 300 метров в диаметре с постоянным туманом непонятного происхождения, из-за которого не видно берегов.

Черный лес
Компоненты: вода, смерть

Здесь болотная жижа покрывает большую площадь, но из нее растут деревья, корнями уходя под воду. Любой герой, двигаясь здесь будет по пояс в болотной жиже. Очень редко попадаются островки где можно переночевать или разжечь костер.

Руины
Компоненты: смерть, астрал, Сокровища: ABE

Остатки давно затерянной цивилизации находятся здесь, утопая в болотной жиже.

Торфяники
Компоненты: огонь, вода

В болоте находятся месторождения торфа. Периодически они воспламеняются и тлеют очень долго, источая тепло.

Ядовитое болото
Компоненты: вода, природа

Болото насыщено ядовитыми испарениями. Каждый час нахождения здесь дает дозу яда отравления.

Черная башня
Компоненты: смерть, Сокровища: ADEHIK

Трехэтажная башня, хорошо замаскированная под местный ландшафт является убежищем мощного некроманта, d3 адептов и группы слуг. Любой путник, кроме некромантов рискует быть убитым, если дойдет сюда. Некромант может обучаться здесь и выполнять поручения.

Океан

Провинция или полностью состоит из океана или граничит с ним. Если провинция заселена она имеет портовые города.

Коралловые рифы
Компоненты: вода

Рифы находятся недалеко от берега и кормят местных жителей, там всегда много еды и рыбы. Время от времени искатели находят там ценный жемчуг, который используется магами воды в их ритуалах.

Бездонная впадина
Компоненты: вода, астрал

В океане находится впадина радиусом несколько километров. Никто из наземных жителей не смог достигнуть ее дна, но поговаривают, что на дне находится подземный город или врата в мир страшных чудовищ пустоты.

Море штормов
Компоненты: вода

В этом море опасно ходить под парусом. С шансов 50% в день путешествия вас настигнет внезапно поднявшийся шторм, который стихнет через час. Если вы переживете этот час. Местные жители говорят о странных разумных существах населяющих море, которых иногда видели на побережье.

События

Раз в игровую неделю мастер втайне делает бросок **2d6**. Результат сравнивается с таблицей и получает основное событие, которое произойдет в провинции за неделю. Рекомендуется сделать бросок на месяц вперед, чтобы наперед знать события, которые произойдут.

*Результат 2***:** ведущий делает два броска по плохим событиям провинции. Оба события произойдут на этой неделе.

Результат 3,4,5: ведущий делает бросок по плохим событиям провинции.

Результат 8,9,10,11: ведущий делает бросок по хорошим событиям провинции.

Результат 12: игрокам сопутствует удача и они получают по **1 очку** опыта, а затем мастер делает бросок по хорошим событиям провинции.

Хорошие события

1. Полезные d3 компонента магии будут найдены игроками прямо на дороге, в ручье, в парке или перелеске.

2. По пути из одного места в другое партия случайно натыкается на волшебный предмет, который принадлежит группе людей которая проехала здесь днем раньше и потеряла его. В дикой местности возникает событие из п.1 или п.3 (что решит мастер).

3. Если игроки имеют мага с нужным атрибутом магии он находит след к одному секретному месту провинции. Иначе п.1

4. В провинции найдены залежи руды, серебра, золота или самоцветов. Полностью готовая шахта заработает через пол года, если не случится ничего непредвиденного.

5. В провинции начался очередной фестиваль. Это может быть состязания лучников, мечников, рыцарский турнир, состязание в борьбе, празднование сбора урожая, праздник великого короля, фестиваль веры, великий базар и т.д. Игроки попадут на него и могут один день провести в праздничной атмосфере.

6. Провинцию посетил легендарный герой с большим количеством слуг и телохранителей, который может оказать игрокам помощь.

Плохие события

1. Температуре в провинции ужасно понизится и грядут жуткие холода. Все кто ночует не в доме получает одну рану от обморожения или болезни. Зимой эта неделя будет наполнена метелями. Летом грозовыми дождями, которые могут вызвать наводнение в конце недели.

2. Группа рыцарей под предводительством героя пытается поднять восстание в провинции. Встреча с ними предстоит игрокам на этой неделе и если игроки служат хозяевам провинции рыцари посчитают их врагами. В дикой местности возникает событие из п.1 или из п.3

3. В провинции появилась большая группа бандитов, которые начали терроризировать тракты. На этой неделе игроки станут их жертвой. В дикой местности если среди игроков нет героя знакомого с ландшафтом провинции, партия заблудилась, и будет идти не в том направлении.

4. Большой и страшный монстр появился в провинции и терроризирует местное население. Игроки вначале наткнуться на следы его деятельности — крестьян, оставшихся без крыши, осиротевших детей, беженцев. Затем, возможно и на самого монстра — тролль, дракон, демон.

5. Секта темных оккультистов появилась в провинции. Среди населении поползли слухи о лорде тьмы и появились ритуально убитые трупы на дорогах. Игроки могут найти трупы, а могут наткнуться на членов культа. В горах вместо этого случается обвал или лавина. В пустоши или равнине можно ожидать ураган.

6. Провинцию посетил легендарный герой с большим количеством слуг и телохранителей, который по каким-то причинам хочет причинить игрокам вред.

Снаряжение

Алхимия	Сф	Эффект (может создать любой маг в лаборатории за день без затрат компонентов)
Алхимический огонь	О1	При соприкосновении с воздухом вызывается. Все в зоне 4 на 4 метра с броней 2 и ниже получают ранение.
Громовой камень	В1	При кидании камня на твердую поверхность, он уничтожается издавая разрыв, соизмеримый с грохотом грома в зоне 4 на 4 метра. Сделайте бросок 3 кубиков и за каждый успех одно существо получает эффект *болевого шока*.
Противоядие	Д1+	Микстура противоядия убирает эффект одного **конкретного** яда. Для изготовление микстуры кроме воды необходимо обладать другими сферами магии. Например, для противоядия от смертельного яда надо знать магию смерти, от отравления, надо знать магию природы, от паралича — магию огня.
Светящийся прутик	А1	Небольшой прутик, размером 30см начинается начинается светится, когда его сломали. Дает столько же света, сколько дает факел и продолжает светится 1 час.
Свиток	А1	Маг создает свиток с любым заклинанием, которое он знает. Любой маг может прочитать заклинание со свитка, вместо затрат своих слотов, уничтожая свиток.
Смертельный яд	С1	Бутылочка чрезвычайно ядовитой эссенции. Если ее употребить внутренне (например, с бокалом вина или еды) оппонент получает дозу смертельного яда. Друиды 3го уровня могут распознать яд в пище или выпивке.
Усыпляющий газ	П1	Хранится в специальной емкости. Когда кидается распыляется в зоне 4 на 4 метра. Киньте 3 кубика против уровня существ чтобы они заснули на 1 час. Не действует в бою — нужно спокойствие.

Зелья	Сф	Эффект
Зелье героизма	А1	Выпивший зелье лидер со сражением 3 и меньше имеет **+1у** к сражению на 10 раундов. Есть зелья супер-героизма, которые действуют на лидеров со сражением 5 и менее.
Зелье дыхания воды	Д1	Выпивший может дышать водой как воздухом в течении 1 часа.
Зелье бодрости	П1	Добавляет до конца сцены +2 к атрибуту здоровья. Содержит d3 дозы.
Зелье лечения	П1	Лечит 1 рану. Содержит d3+1 дозы.
Зелье невидимости	В2	Выпивший становится невидимым на 1 час.
Зелье правды	П3	Выпивший может говорить только правду в течении 1 часа.
Эликсир жизни	П5	Выпивший возвращается к жизни спустя минуту после смерти (один раз, после этого действие эликсира кончается). До этого времени он не стареет. Чтобы изготовить зелье надо потратить 40 компонентов природы. Чтобы сработало необходимо выпить до своей смерти, а не после нее.

Оружие	Сф	Эффект (все астральное и огненное оружие поражает существ с иммунитетом к обычному оружию)
Волшебный меч	А1	Испускает свет (радиус 2м) в темном месте. В руках астрального мага дает **+1у** к броску сражения в первый раунд боя. Имеет форму сабли или короткого меча.
Клинок смерти	С2	Длинный меч с зазубренным лезвием, которого имеет фиолетовый оттенок. За 2 дополнительных успеха враг получает еще одно ранение (максимум 1 дополнительное ранение). Встречается двуручный меч (С3).
Копье меткости	А2	2 раза за бой дает **+1у** к броску сражения. Кроме того наконечник может испускать свет (радиус 2м) в темном месте.
Ледяной меч	Д4	Меч дает -2 брони огненным врагам, -1 ко всем остальным и не влияет на существ из льда или снега. 1 раз за бой может заморозить врага в которого попал как при заклинании мага воды. При прикосновении к огню тушит его, и может замораживать предметы. Встречается двуручный меч (Д5).
Лук точности	В1	2 раза за бой позволяет сделать прицельный выстрел, который дает **+1у** к броску сражения. Этот выстрел поражает существ у которых иммунитет к обычному оружию.
Меч проворности	Д3	2 раза за бой владелец может ускоряться на раунд как маг воды.
Меч упыря	С4	Двуручный меч с фиолетовым оттенком. При критическом ударе одно ранение врага восстанавливает одно ранение владельца.
Ненасытный	С5	Широкий двуручный меч, покрытый рунами. За 1 дополнительный успех враг получает еще одну рану (максимум 2 дополнительных ранения).
Огненный меч	О4	Меч дает -2 брони дополнительно врагам из льда или снега, -1 ко всем остальным и не имеет дополнительного эффекта на огненных существ. 1 раз за бой может подjечь врага размером с человека по которому попал и если враг носит вещи, которые могут гореть. При этом враг должен потратить действие чтобы потушить огонь и получает -1 к сражению пока не потушит его. Освещает проход 4м радиусом. Может зажечь простые предметы — бумагу, ткань. Встречается двуручный меч (О5).
Оружие из черной стали	З1	Невероятно крепкий меч или топор может пробивать броню врага как масло. 2 раза за бой враг имеет -1 к броне. Встречается двуручный меч или топор (сфера З2).
Святой мститель	О3	Двуручный меч, который демонам и мертвецам дает дополнительно -2 к броне при попадании.
Танцующий трезубец	В3	Трезубец не имеет никаких свойств, за исключением одного — он может драться сам в 4 метрах от владельца со сражением 2, ловкостью 4, броней 1 и иммунитетом к обычному оружию. Когда владелец погибает трезубец падает на землю не двигаясь.
Цепь героев	З2	Двуручный шарик на цепи, заговоренный магией земли. Щит не блокирует удар.
Ядовитый кинжал	П2	Искривленный кинжал с зеленым лезвием наполненным отравляющим ядом, который никогда не исчезает (обычное оружие может содержать 3 дозы яда, после чего его снова надо смазывать ядом).

Броня	Сф	Эффект
Браслеты защиты	З1	Броня 2, не носятся с другой броней.
Латы или кольчуга из черной стали	З2	Варвары из лесов севера знают секрет черной стали — невероятно крепкого метала, который они добывают в горах. Их кузнецы куют латы невероятной крепости. 2 раза за бой игнорируют одно -1 к броне.
Легчайшая кольчуга	В3	Эта серебряная кольчуга пропитана воздушной магией, что делает ее в 4 раза легче, но такой же крепкой. Кольчуга имеет броню 3, но при вычисление сложности для физической активности считается как кожаная броня. Если маг носит эту кольчугу он может создавать заклинания (кольчуга может носиться под мантией).
Легчайший щит	В2	Легчайший щит, сделанный из серебра и стали, весит в 4 раза легче самого легкого обычного щита. Поэтому он может использоваться даже магами.
Пояс силы гиганта	З3	2 раза за бой дает **+1у** к результату броска сражения. Вне битвы носитель является очень сильным. Его грузоподъемность увеличивается в три раза и он может метать небольшие валуны.
Шлем молнии	В3	1 раз за бой может вызвать гром, как маг воздуха 5 уровня, если идет дождь.
Шлем ужаса	С2	2 раза за бой может вызвать страх как маг смерти 3 уровня.
Щит из черной стали	З1	Щит применяется не только для блокирования ранений, но может также блокировать враждебную магию.

Щит удачи	А3	Круглый щит из белой стали защищает героя и добавляет удачи. Один раз за бой, герой может добавить +2 к броне.
Щит храбрости	З2	Дает +2 к броне против стрелкового оружия (стрел, дротиков).
Кольца	Сф	Эффект (можно иметь не более 2х колец одновременно)
Кольцо элементов	А4	Добавляет +1 к земле, +1 к воде, +1 к воздуху, +1 к огню. Маг помечается меткой ужаса.
Кольцо волшебства	А6	Добавляет +1 к астралу, +1 к смерти, +1 к природе. Маг помечается меткой ужаса.
Кольцо невидимости	В5	По команде носитель становится невидимый. Маг помечается меткой ужаса.
Кольцо воина	О3	1 раз за бой дает **+1у** к результату броска сражения. Статисты под предводительством владельца кольца и сам владелец имеют иммунитет к панике.
Кольцо мастера	А3	(см. кольцо раба) У каждого кольца мастера может быть максимум 4х кольца рабов.
Кольцо питания	П2	Герой может обходиться без еды и воды в четыре раза дольше обычного, устает в два раза меньше, может спать в два раза меньше (ночь спать ночь не спать).
Кольцо раба	А1	Носитель обязан подчиняться любым приказам существа, у которого есть кольцо мастера и по своей воле снять кольцо не может.
Кольцо сопротивление огню	О1	+1 броня против огня. Для героя температура в 40 градусов кажется температурой в 20 градусов (-20 градусов). Не носится существами холода и магами воды.
Кольцо сопротивления яду	П1	-1 к общему количеству доз яда полученных за сцену. Кроме это герой иммунный к отравлению.
Кольцо регенерации	П4	Восстанавливает 1 ранение в конце каждого раунд боя.
Кольцо сопротивление холоду	Д1	+1 броня против холода. Для героя температура -20 градусов кажется температурой 0 градусов (+20 градусов). Не носится существами огня и магами огня.

Магия	Сф	Эффект используется только магами
Кристальный шар	А4	3 раза в день в течении 10 минут шар позволяет наблюдать за персоной, с которой общался маг или местом где маг бывал раньше. Если маг наблюдает за другим магом, последний может сделать бросок по уровню, чтобы понять что за ним наблюдают. Если это астральный маг после этого он может инициировать магическую дуэль.
Посох с черепом	С2	Смерть +1.
Посох штормов	В7	Серебряный посох с медными вкраплениями является очень легким. Иногда по нему пробегают молнии. Один раз в день может вызвать бурю и дождь в местности. Кроме того 2 раза за бой испускает гром на врагов, как маг воздуха 5 уровня. Дает +1 воздуха, а также +1 броне от электричества. Маг помечается меткой ужаса.
Посох элементов	Д6	Изящный красный посох с дорогим камнем на конце дает +1 к огню, +1 к воде, +1 к воздуху, +1 к земле. Герой постоянно находится под эффектом каменной кожи. Маг помечается меткой ужаса.
Ряса защиты от снарядов	В2	Синяя ряса из легкого шелка, украшенная серебряными нитками, дает +3 брони против стрелкового оружия.
Ряса неуязвимости	З4	Коричневая ряса, украшенная красными нитками дает броню 3.
Ряса теней	А3	Раз в день по команде владелец получает призрачное тело излучающее голубое сияние (иммунитет к оружию, ходить через стены) до конца сцены.
Сапоги земли	З2	Земля +1.
Скипетр могущества	О3	-1/+1 сложность при социальном взаимодействии. Позволяет создавать бесплатно огненная стрела сферы огня 1го уровня, вылетающие из скипетра.
Скипетр проклятого короля	С1	Добавляет +2 к смерти, когда вычисляется количество активных вызовов и +4 к количеству мертвецов, при любых попытках оживления трупов.
Предметы	Сф	Эффект
Амулет антимагии	А4	Защищает от заклинаний или ритуалов астрала и смерти 1-3 уровня.
Амулет защиты от стрел	В1	Дает +2 к броне против стрел или стрелкового оружия.
Амулет удачи	А2	1 раз в день позволяет отменить получения раны, шока, паралича, отравления ядом, но не болезнь.
Бесконечный бурдюк вина	П2	1 раз в день литровый бурдюк сам наполняется вином. Вино среднего качества, но если вылито из бурдюка спустя день превращается в грязную воду.
Крылатые сандали	В3	Позволяют владельцу левитировать по желанию как маг воздуха 3.
Карманный корабль	Д5	Карманная статуэтка корабля по команде за 1 минуту превращается в дракар викингов для 30 человек. Имеет парус, каюту на корме, без трюма. Также по команде превращается назад.
Летающий ковер	В4	Позволяет летать 4 персонам со скоростью не более 60 км/час не выше чем в 50 метрах над землей.
Мешочек ветра	В5	В небольшой поясном мешочке содержится 6 метровый элементаль воздуха, который по команде освобождается и вырывается наружу. Подчиняется командам владельца и по его желанию возвращается назад в мешочек. Если элементаля убивают необходимо вновь зарядить мешочек взобравшись на вершину высокой горы и просто зачерпнуть воздух против ветра.
Мешочек вместимости	В2	Небольшой мешочек на поясе может содержать до 50кг вещей размером с меч. При этом вес мешочка не будет превышать 5 кг (вес вещей уменьшается в 10 раз внутри)
Накидка сидхе	П1	**+2у** на броске по ловкости, когда пытается спрятаться.
Рог разрушения	В4	Один раз в день может разрушить толстую дубовую дверь (она разлетается в щепки). Звук рога слышен на 3 километра, и существа (кроме владельца), в радиусе 5 метров *шокированы* на 3 раунда, если не закрыли уши.
Сапоги сидхе	П1	**+2у** на броске по ловкости, когда пытается двигаться тихо.

Имя	
Тип лидера	

Бросайте количество кубиков равное атрибуту. За каждый кубик "5" или "6" получите **1 успех (1у)**.

Примечания

Сражение (нанесение ранений)

Удачный бросок сражения против брони врага наносит **1 рану**. За лишние успехи выполните дополнительное действие или **-1к** врагу.

Ловкость (точность, быстрота, внимание)

Один раз на сцену за каждое значение выше 2х можете заменить на "6" один кубик результата броска сражения.

Знания (вспомнить, понять, убедить)

За каждое значение выше 2х получите один мастерский навык (пометьте его звездочкой)

Здоровье (грубая сила)

Когда получите количество ранений равное здоровью падаете без сознания.

Броня (зависит от одетых вещей)

тело:

щит:

Уровень (повышайте атрибуты чтобы повысить)

опыт:

Сферы магии

огонь	воздух	земля	вода	прир.	смерть	астрал

Богатство

золото	серебро	медь

Навыки

Боевые: борьба, булава, кинжалы, копья, луки, метание оружия, молоты, мечи, посохи, рапиры, топоры, щиты.

Воровские: азартные игры, ловкость рук, взлом замков, скрытность.

Социальные: добывание информации, обман, ораторство, торговля, угроза, храбрость.

Профессии: астролог, алхимик, историк, каменщик, картограф, кузнец, медик, музыкант, плотник, шахтер, ювелир, певец, танцор, моряк.

Натуральные: наездник, охотник, разведчик.

Физические: акробатика, выносливость, плавание.

Другие:

Экипировка (до 20кг/здоровье)

Подчеркните навыки персонажа из списка выше. В броске где можно применить навык, **1у** считается также и "4". Звездочкой помечен мастерский навык, который позволяет считать **1у** как "3" так и "4", а "6" считать **2у**. В конце сессии получите количество очков опыта равное знаниям. Чтобы повысить сражение, ловкость, знания или сферу магии надо потратить **10 х текущее значение атрибута** очков опыта.

Остановка в гостинице стоит 3 серебреные монеты в сутки, плотно поесть 5 медяков. Пиво 1-2 медяка. Меч 15 золотых, кольчуга или лошадь 50 золотых. Крестьянин продавая кур на выходных зарабатывает 1 золотой в месяц, но сам выращивает еду и делает инструменты. Чернорабочий или стражник 5-8 золотых. Специалист 20-30 золотых. Золотой = 10 серебреных = 100 медных монет.

Магические ритуалы

Имя	
Тип лидера	

Бросайте количество кубиков равное атрибуту. За каждый кубик "5" или "6" получите **1 успех (1у)**.

Примечания

Сражение (нанесение ранений)

Удачный бросок сражения против брони врага наносит **1 рану**. За лишние успехи выполните дополнительное действие или **-1к** врагу.

Ловкость (точность, быстрота, внимание)

Один раз на сцену за каждое значение выше 2х можете заменить на "6" один кубик результата броска сражения.

Знания (вспомнить, понять, убедить)

За каждое значение выше 2х получите один мастерский навык (пометьте его звездочкой)

Здоровье (грубая сила)

Когда получите количество ранений равное здоровью падаете без сознания.

Броня (зависит от одетых вещей)

тело:

щит:

Уровень (повышайте атрибуты чтобы повысить)

опыт:

Сферы магии

огонь	воздух	земля	вода	прир.	смерть	астрал

Богатство

золото	серебро	медь

Навыки

Боевые: борьба, булава, кинжалы, копья, луки, метание оружия, молоты, мечи, посохи, рапиры, топоры, щиты.

Воровские: азартные игры, ловкость рук, взлом замков, скрытность.

Социальные: добывание информации, обман, ораторство, торговля, угроза, храбрость.

Профессии: астролог, алхимик, историк, каменщик, картограф, кузнец, медик, музыкант, плотник, шахтер, ювелир, певец, танцор, моряк.

Натуральные: наездник, охотник, разведчик.

Физические: акробатика, выносливость, плавание.

Другие:

Экипировка (до 20кг/здоровье)

Подчеркните навыки персонажа из списка выше. В броске где можно применить навык, **1у** считается также и "4". Звездочкой помечен мастерский навык, который позволяет считать **1у** как "3" так и "4", а "6" считать **2у**. В конце сессии получите количество очков опыта равное знаниям. Чтобы повысить сражение, ловкость, знания или сферу магии надо потратить **10 х текущее значение атрибута** очков опыта.

Остановка в гостинице стоит 3 серебреные монеты в сутки, плотно поесть 5 медяков. Пиво 1-2 медяка. Меч 15 золотых, кольчуга или лошадь 50 золотых. Крестьянин продавая кур на выходных зарабатывает 1 золотой в месяц, но сам выращивает еду и делает инструменты. Чернорабочий или стражник 5-8 золотых. Специалист 20-30 золотых. Золотой = 10 серебреных = 100 медных монет.

Магические ритуалы

Пимер сэттинга

Питиум

Нация гордого народа, наследники империи Эрмор. После развала эрморской империи 50 лет назад теург по имени Талловар увел часть народа в болота, чтобы избежать упадка. Там они воздвигли храм Таумаки, священной статуи, которая направляла их. С тех пор этот храм называется *Дворец пяти звезд*.

Теурги

Теурги это священники питиума. Они ценят мудрость и за это уважаются простыми людьми. Они почитают божество Таумаки и весь ее священный путь.

Каменная крепость

Провинцией является крупный пограничный город, расположенный на границе *Гор пыли*. Основное занятие горожан – несколько шахт серебра, расположенных в радиусе 5 километров от него. В пяти десятках километров на востоке проходит побережье восточного океана, усеянное мелкими рыбацкими деревушками.

История: город построен на древних руинах примерно 60 лет назад, за 10 лет до основания *Дворца пяти звезд,* когда имперские войска вторглись в эти земли. В то время командир имперского легиона *Флавиус Сентен* по указу императора за два года построил здесь крепость, используя порабощенных местных варваров. После окончания строительства он осел здесь со своим легионом, охраняя южные границы государства и контролируя сбор серебра для империи. В город прибыли ремесленники с семьями, а также рабочие, ищущие заработок на шахтах. Так продолжалось десять лет, вплоть до распада империи. С тех пор *Каменная крепость* стала достоянием империи *Питиум.* Сам *Флавиус* погиб во время переворота и городом начал править Волигард – его сын. Волигард присягнул новому императору и до сих пор правит городом (находясь уже в довольно преклонном возрасте).

Внешний вид: город, представляет несколько колец каменных стен, которые заканчиваются хорошо защищенной крепостью. Самое большое кольцо имеет диаметр в четыре километра. Все дома в городе построены в основном из камня и сделаны в стиле эрморской архитектуры.

Население и армия: население города составляет 10.000 человек. Большинство из них – потомки легиона Флавиуса, часть приезжие рабочие. Очень мало, варваров, которые жили здесь раньше. Армия состоит из 1000 легионеров, половина из которых берет корни из варварских семей. Изумрудный лорд Волигард имеет 30 изумрудных воинов в виде личной охраны и телохранителей. Также имеет три *принципа*, которые управляют его армией: Греклий, Ракиус и Хастаган. Вся стража города подчиняется Греклию.

Достопримечательности

Катакомбы: город построен на древних руинах. Многие искатели приключений пытались исследовать катакомбы, но никто из них не вернулся. Катакомбы в городе очень глубокие и, возможно соединены с *Горами Пыли*. Варвары, которые жили здесь, много сотен лет назад завоевали древнюю цивилизацию гуманоидов, которая поклонялась древним подземным богам. Руины на месте которых построен город являлись когда-то крупным городом этой цивилизации.

Торговая дорога: через город проходит дорога, которая ведет на юг в земли сауромантов и на запад в джунгли на побережье. Многие купцы останавливаются здесь, чтобы пополнить запасы.

Южная торговая компания: имеет здесь офис по обслуживанию караванов, доставке грузов, провизии и почты. Оказывает неофициальные услуги по выбиванию долгов, а также поговаривают, замешана, в нескольких темных делах.

Молебня Таумаки: город покланяется Таумаки – богини провидцев. Теург по имени Вастлон заведует ее молебней. Он несет ее слова в массы и имеет много последователей.

Слухи и последние события

Периодически в город приезжают авантюристы, которые хотят обследовать руины. Никто из них не возвращается назад. Торговая компания ищет сопровождающих караваны в солнечные земли, а также на север в сердце изумрудной империи Питиум.

Заговорщики: представители культа Змеи находятся в Каменных стенах! Они вышли на игроков, и предлагают им деньги и пост начальника стражи в обмен на помощь в свержении Волигарда.

Бесконечные болота

Дальше на юг находится провинция бесконечных болот, в которых живут страшные бестии и ктисы.

Ктисы — люди ящеры

Живут в болотах и нападают на неосторожных путников. У ктисов крепкая кожа, эквивалент брони 2. Кроме того, в глубине болот ктисы имеют города, в которых есть храмы и высокий уровень культуры. Там жрецы ктисов имеют власть, а таинственные маги смерти, которых называют Зауромансерами являются сильными некромантами. В городах ктисы эксплотируют порабощенных ящериц, гигантских крокодилов, огромных змей, а также людей-рабов. Великим королям они строят пирамиды. Своему кровожадному богу *Сэту* они подносят сердца людей. Известны случаи нашествия ктисов, которые имели место 100 лет назад на варваров, которые жили в каменной крепости.

На границе болот разбросаны поселения диких племен ктисов по 200-300 особей. Типичное племя ктисов имеет:

- ☑ 4 отряда воинов (слуги).
- ☑ Шамана магии природы.
- ☑ Героя лидера с телохранителями.

Гигантский крокодил

Монстр: сражение 3, здоровье 5, броня 4, заглатывание

Находится в болоте и нападает на неосторожных путников. В длину достигает 10 метров. За два дополнительных успеха хватает жертву своими челюстями. После этого жертва имеет -2 на все броски и отпускает жертву только при получением раны (кто нанесет рану неважно). Часто схватив свою жертву крокодил ныряет в болото, а жертва тонет там.

Огромная змея

Монстр: сражение 3, здоровье 4-6, ловкость 3, броня 2, смертельный яд

В длину достигает от 12 до 20 метров, шириной до 0.3 метра. Ее чешуя варьирует от зеленой до черной. Агалунчии, как называют ее ктисы, считается у них священной. Часто они скармливают ей пленных людей.

Гидра

Монстр: сражение 4, здоровье 10-20, броня 2, регенерация, отравляющий яд

Страшный и редкостный монстр. В дикой природе они встречаются в самой глубине болот. Питиумцы его научились порабощать и использовать в военных целях. Взрослая гидра достигает размеров 5-10 метров. Регенерирует 1 ранение за раунда боя и часто укус может вызвать неприятные последствия.

Болотная лихорадка

Любой, движущийся в болотной жиже по пояс каждый час получает дозу болезни. Ночью делается бросок по здоровью. Если он не пройден в течении следующего дня проявляются симптомы: начинает повышаться температура, и жертва ослабевает, получая -1 к сражению. Спустя сутки делается еще один бросок по здоровью с той же сложностью для получения раны и очередного -1 к сражению. Если же бросок пройден, сложность уменьшается на единицу и никаких осложнений не происходит. Броски делаются до тех пор, пока сложность не опуститься до 0 или жертва не погибнет от ран. Тот, кто два раза удачно переборол болотную лихорадку, получает к ней иммунитет на всю жизнь. Коренные жители болот рождаются с врожденным иммунитетом.

Персонажи

Указанных персонажей можно встретить в окрестностях двух провинций.

Иноктис

Чемпион: сражение 4, здоровье 5, ловкость 3, броня 3, тяжелые клинки, выносливость, храбрость, обман.

Беглый гладиатор, скрывающийся в приграничье. В переводе его имя звучит как «Убийца Ктисов». Носит легкую кожаную броню, покрывающую торс и бедра и легкий круглый щит. Вооружен трезубцем. Его цели – найти затерянные сокровища древних цивилизаций, которые по слухам закопаны в местных болотах. Был виден в компании воровки и странного типа.

Эйли Енн

Специалист: сражение 3, ловкость 4, знания 2, броня 2, кинжалы, обман, ловкость рук, акробатика, скрытность.

Воровка, которая наслушалась историй о древнем заурумансере и несметных болотных сокровищах решила пуститься в путь и найти их. Носит кожаную броню и метательные ножи, которые любит метать по врагам, а также кинжал, которым вскрыла пару глоток когда-то в прошлом. Была замечена в Каменной крепости в компании беглого раба-гладиатора, откуда по слухам направилась в приграничные болота, в деревушку под названием «Затерянные огоньки».

Пит «Ганджубас»

Адепт: знания 2, астрал 2, воздух 1, травы, легенды, алхимия

Личность непонятного характера. Любит курить сигары с непонятным содержимым и философствовать. Ходил с воровкой и беглым гладиатором.

Примус Астинус

Чемпион: сражение 4, здоровье 5, знания 2, броня 3, доспехи, мечи, ораторство

Питиумский коммандер, посланный в окрестности Каменной крепости для поимки беглого гладиатора по имени Иноктис. Носит короткий меч, и нагрудник с кожанным доспехом. Появляется в окружении отряда питиумских легионеров. Имеет зелье лечения и героизма.